BEAST LORD II

ビーストロードII ルールブック

Hobby JAPAN

第1章 はじめに

1.1 内容

　このゲームは、プレイヤーが主人公のキャラクターとなり、モンスター軍団を率いてほかのコンピューターが担当する主人公の率いる軍団と戦い、敵主人公を滅ぼし、最後まで生き残った人が勝者となるファンタジーシミュレーションゲームです。このゲームにはシナリオが3つあり、それぞれ主人公のキャラクターが違います。

	主人公
シナリオ1：モンスター編	《BEASTLORD(ビーストロード：野獣王)》
シナリオ2：妖怪編	《きゅうびのきつね(九尾の狐)》
シナリオ3：現代兵器編	《HQ(移動指揮車)》

1.2 ゲームに入っているもの

　このゲームには、以下のものが含まれています。はじめに御確認ください。

・ルールブック	1冊
・アンケート葉書	1枚
・[プログラムディスク]	1枚
・[データディスク]	1枚

1.3 対応機種

　このゲームは、以下の機種に対応しております。

・NEC　　PC−9801VM以降
・EPSON　PC286シリーズ
・EPSON　PC386シリーズ

1.4 必要な周辺機器

　このゲームをプレイするには以下のものが必要になります。

・NEC製「MS−DOS」(Ver.2.11以上)
・640KB以上のメモリ
・2基の純正ディスクドライブ
・専用高解像度カラーディスプレイ
・バスマウス

※EPSON社製「MS−DOS」では動作しない場合がありますので、必ずNEC製「MS−DOS」をご使用ください。

1.5 修理について

ディスクの不良など、修理・交換につきましては、ご使用の機械と、壊れた、もしくはおかしくなった時の状況をこのルールブックの最後に付いているサポートシートに明記の上、[プログラムディスク]、[データディスク]を同封して弊社までお送りください。すみやかに調査の上、修理・交換して御返送させていただきます。お客様の過失による修理・交換も上記と同じ手順ですが、この場合有償となります。手数料と返送代として、切手1000円分を同封してください。

どちらの場合も、迅速に対応するために症状をできるだけ詳しく書いてお送りください。

1.6 ゲームに関するお問い合せについて

基本的に、急を要するお問い合せ以外は電話によるお答えは致しておりません。特に、ゲームの内容や作戦についてのお問い合せは郵便でお願い致します。

電話でのお問い合せは申し訳ありませんが状況によってはおことわりする場合もありますので、あらかじめ御了承ください。

＜修理・お問い合せの連絡先＞

〒151
渋谷区千駄ケ谷5－26－5
(株)ホビージャパン
ゲーム開発室
TEL.03-3354-9341
営業時間：a.m.10:00～p.m.5:00(土曜、日曜は休業日です)

第2章 ゲームの準備

このゲームをプレイするにはNEC製「日本語MS－DOS」(バージョン2.11以上)が必要となります。まず、そちらのディスクをご用意ください。これはお客様の方で用意するもので、この製品には入っておりません。なお、代用品として、すでに「日本語MS－DOS」が載っている市販ソフト(「一太郎」や「松」などのワープロソフトなど)でも活用できます。

2.1「MS－DOS」を組み込む

このゲームをプレイするには、まずはじめに「MS－DOS」のシステムファイルと呼ばれる物を「ビーストロードII」の［プログラムディスク］に組み込まなければな

りません。以下にその方法を説明します。

組み込み方法：
「MS－DOS」の［システムディスク］をＡドライブに入れて本体の電源を入れます。
「MS－DOS」のバージョンによって違いますが、日付入力をうながしてくる場合と、メニュー表示が出る場合があります。

日付入力が出た場合：
日付入力が出た場合は、そのままリターンキー(曲った矢印のマークのキー)を押してください。次に時間を聞いてきますが、これもリターンキーを押してください。すると、画面左側には“A＞”という表示が出ます。

メニューが出た場合：
「MS－DOS」のメニューが表示された場合は、“メニューの終了”にカーソルを合わせてリターンキー(曲った矢印のマークのキー)を押してください。メニューが終了して、画面左側に“A＞”という表示が出ます。

以上、２つの場合にならない場合は、「MS－DOS」のマニュアルを参照して、Ａドライブに「MS－DOS」の［システムディスク］が入っていて、画面左側に“A＞”という表示が出ている状態にしてください。すでに「MS－DOS」が組み込まれているワープロソフトなどで代用する場合、通常の方法でそのソフトを立ち上げ、いったん終了させて同様の状態にしてください。

この状態の時に、Ｂドライブに「ビーストロードII」の［プログラムディスク］を入れます。この時、「ビーストロードII」の［プログラムディスク］は、書き込み可能な状態にして入れてください。
そして、キーボードから、

B：

と入力し、リターンキーを押します。
すると、画面に、“A＞”と表示されていたものが、“B＞”に変わります。
次に、キーボードから、

SYSTEMON

と入力し、リターンキーを押します。
　すると、Aドライブから B ドライブへ自動的に「MS－DOS」のシステムを転送し始めます。
　転送が終了しますと、画面に“終了しました”というメッセージがでます。これで転送は終了です。

※プログラム保守のため、転送は1度しかできないようになっています。組み込みに失敗してゲームが動作せず、もう一度組み込もうとしても「すでに転送されています」というメッセージが出る場合は当方にそのことを書いてディスクごと郵送ください。修理させていただきます。

第3章 ゲーム開始

　Aドライブに「ビーストロードII」の［プログラムディスク］、Bドライブに「ビーストロードII」の［データディスク］を入れて本体のリセットボタンを押せばオープニング画面が表示されます。この時にマウスのボタンを押せば(右でも左でもよい)シナリオ選択に入ります。画面に3つのシナリオが表示されますので、どのシナリオをプレイするのかを選択してください。どれか1つを選択すると「NEW GAME(新しく始める)」か、「LOAD GAME(以前の続きを読み込む)」のどちらをプレイするのか聞いてきます。どちらかを選べばゲームがスタートします。

※「ビーストロードII」には、以下の3つのシナリオが入っています。
　　シナリオ1：モンスター編
　　シナリオ2：妖怪編
　　シナリオ3：現代兵器編

　1つのシナリオの途中で、別のシナリオに変えることはできません。いったんそのシナリオを終了させれば別のシナリオをプレイすることができます。また、各シナリオごとにセーブを1つすることができます。

※マウス操作：このゲームはバスマウスがないとプレイできません。マウスの操作は、ゲーム中いつでも操作したいものに矢印を合わせ、

マウスの左ボタンを押す＝その命令を実行します(以後、クリックと表記)
マウスの右ボタンを押す＝その命令から抜けます(以後、右クリックと表記)

以上が基本になります。

3.1 ゲーム画面

①サイコロ：

軍団が移動できる数が表示されます。自分の順番がきたらサイコロをクリックすると回り始め、しばらくすると止まって数が表示されます。出た数が今回移動できる距離になります。

②キャラクターアイコン：

そのシナリオで登場するキャラクターの一覧が表示されます。クリックすると全キャラクターのユニットが表示され、さらに1つのユニットをクリックするとそのキャラクターの詳しい能力が表示されます。右クリックをすると一段閉じます。サイコロを振る前でないと表示されません。

③軍団アイコン：

現在プレイされている(登場している)軍団が表示されます。その中の1つの軍団をクリックするとその軍団にいるキャラクターが表示されます。ただし、敵の軍団の内容は数がわかるだけで表示されません。さらにその中の1つのキャラクターをクリックするとそのキャラクターの詳しい能力が表示されます。右クリックをすると一段閉じます。キャラクターの詳しい能力はサイコロを振る前でないと表示され

ません。

④ END アイコン：

サイコロを振った後、自分の軍団の移動を終えて、自分の順番を終了して次の人に順番を回す時に使用します。自分の番には最低１軍団移動しなければENDアイコンは使用できません。

⑤ヘルプアイコン：

ロード・セーブ、ゲームの終了、サウンドON／OFFなどのシステムコマンドを使用する時に使います。

⑥メインスクリーン：

ここにメインマップが表示されます。各プレイヤーの軍団はこの地図上で移動します。メインマップ上の１つの地形(六角形のエリア)をクリックすると地形ウインドウが開き、その場所の地形、生息しているキャラクターなどが表示されます。その場所に軍団がいた場合、地形ウインドウの中に軍団マークが表示され、それをクリックするとさらに軍団ウインドウが開き、自分の軍団の場合はその軍団内のキャラクターが表示されます。

⑦順番マーク：

現在どのプレイヤーの順番なのかを表示します。人間プレイヤーは常に赤、そしてコンピュータープレイヤーは青・黄・緑の順です。プレイ中にこれをクリックするとそのプレイヤーの現在まで獲得した得点が表示されます。

3.2 スタート時の軍団構成決定

ゲームが始まるとまずスタート軍団の決定画面になります。各プレイヤーはスタート時に２つの軍団マーク(軍団が現在メインマップのどこにいるのかを示すのと各軍団の区別をするためのしるし)と８人のキャラクターを与えられます。これらのキャラクターを２つの軍団に分けなければなりません。画面中央に２つの軍団ウインドウが表示されますので、その中のキャラクターをクリックすると反対側の軍団に移ります。この操作を繰り返してスタート時の２つの軍団構成を決めます。決定する場合は右クリックしてYES／NOウインドウを開き、YESをクリックしてください。

※スタート時の分割には以下の条件があります。この条件を満たしていないとスタート軍団の決定は終了しません。

シナリオ１：

・《BEASTLORD(ビーストロード)》と《ANGEL(天使)》は必ず別の軍団にしなければなりません。

シナリオ２：

・《きゅうびのきつね》と《うんぎょう》は必ず別の軍団にしなければなりません。

シナリオ３：

・《HQ》と《A-10サンダーボルト》は必ず別の軍団にしなければなりません。
全シナリオ共通：
・どちらの軍団も4個(人)のキャラクターがいなければなりません。

3.3 ゲームの流れ

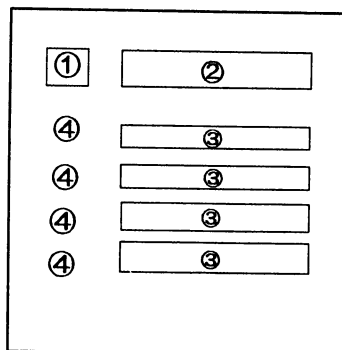
ゲームは1人のプレイヤーと3人のコンピュータープレイヤーが1つずつ陣営を持ち、順番に手持ちの軍団の移動をしながら進んでいきます。各プレイヤーは、赤・青・黄・緑の4色で色分けされていて、現在どのプレイヤーの順番なのかは画面左上の順番マークで表示されている色で表されます。人間プレイヤーは常に赤で表示され、自分の番には次のことができます。

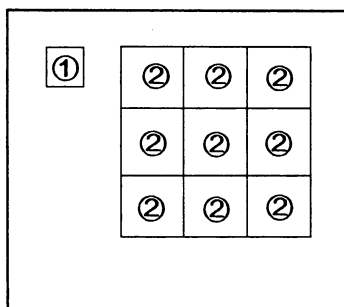
①情報表示
・メインマップ上の地形をクリックして地形の確認やその地形で召喚できるキャラクターを確認する。
・自分の軍団をクリックして軍団の内容を確認する。
・画面左上の順番マークをクリックして得点を確認する。
・右下のアイコン類をクリックして各種情報を表示する。

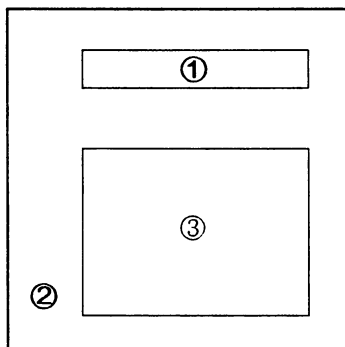
②サイコロをクリックしてサイコロをまわし、今回の移動数を決定する。
③自分の軍団を移動数だけ移動させる。
※移動はサイコロの出た目ずつ、すべての軍団が移動できます。
例；サイコロで4が出た。
自分の現在使用している軍団のうち、1個以上好きな軍団数だけ各軍団を4つずつ進めることができます。自分の番の時、最低1軍団は移動させなければなりません。
④自分の軍団の移動先に敵軍団がいたならば、移動の途中でもそこで停止し、戦闘が起こります。自分の軍団の移動先にほかの自分の軍団がいたらそれを飛び越えて移動することはできません。
⑤移動先に敵軍団がおらず、その移動先の地形で召喚ができるならば召喚をします。
⑥ENDアイコンをクリックして順番を次のプレイヤーに回します。
⑦コンピュータープレイヤーの3人が同様にプレイし、また次の順番になります。

以上を繰り返しながらプレイは進んで行き、途中の戦闘で主人公が倒されたプレイヤーはその時点でゲームから脱落します。そして、最後まで残ったプレイヤーが勝者となり、ゲームは終了します。

第4章 各種ウインドウ

地形ウインドウ

1:その地形に軍団がいるならば軍団マーカーが表示されます。これをクリックするとその軍団の内容が表示されます。
2:地形名。その地形の名前が表示されます。
3:生息キャラクター。その地形で召喚できるキャラクター名が表示されます。さらに各キャラクター名をクリックするとそのキャラクターの能力の詳細がわかります。
4:上位レベルのキャラクターを召喚する時に必要なキャラクターの数が表示されます。(召喚の章参照)

軍団ウインドウ

1:その軍団のマーク(しるし)が表示されます。
2:その軍団内に所属しているキャラクターのユニットが表示されます。ユニットをクリックするとさらにそのキャラクターのキャラクターウインドウが表示されます。

キャラクターウインドウ

1:キャラクター名が表示されます。

2:キャラクターの特殊能力が表示されます。特殊能力には、飛行、遠距離攻撃、透過攻撃、攻撃魔法、能力値アップ魔法、治癒魔法があります。

表示例；

飛＝飛行能力がある

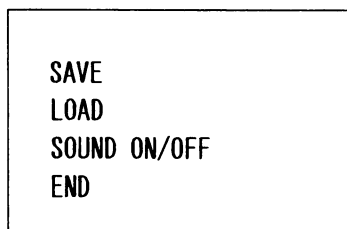
遠＝遠距離から攻撃できる(炎を吐く、弓を射るなど)

透＝遠距離から透過攻撃ができる(精神攻撃など)

3:能力値が表示されます。能力値には対地攻撃、対空攻撃、体力、最大体力、敏捷性、移動力があります。

対地攻撃力／対空攻撃力
体力／最大体力
敏捷性
移動力

ヘルプウインドウ

SAVE
LOAD
SOUND ON/OFF
END

SAVE(保存)：ゲームの現在の状態を保存します。

LOAD(読み込み)：以前に保存したゲームを読み込んで再開します。

SOUND(または音楽)ON／OFF：BGMのオン、オフを指定します。

END(またはおしまい)：ゲームを終了させます。

第5章 キャラクター

このゲームには各シナリオごとに40～50種類のキャラクターが登場します。各キャラクターはそれぞれ違った能力を持っています。

5.1 キャラクターの能力

各キャラクターは対地攻撃(地上を歩く敵に対する攻撃力)、対空攻撃(空中にいる敵に対する攻撃力)、体力、最大体力、敏捷性、移動力の数値を持っています。また、特殊能力(飛行能力、遠距離攻撃、透過攻撃、魔法)を持っているものもいます。

通常能力(すべてのキャラクターが持っています)

対地攻撃力：地面を進むキャラクターに対して攻撃する場合の攻撃力です。

対空攻撃力：空を飛べるキャラクターに対して攻撃する場合の攻撃力です。

体力：現在の体力を表します。敵の攻撃を受けると減少し0になったらそのキャラクターは死亡します。

最大体力：戦闘に入った時に始めに持っている体力です。

敏捷性：攻撃する時の命中率に影響します。数字が大きければ大きいほど命中率は高くなります。

移動力：バトルマップ上でいくつ移動できるかを表します。

特殊能力

飛行：移動、戦闘時に空を飛ぶことができます。飛行可能なキャラクターは移動時に敵や味方のユニットの上を移動することができます。ただし、敵や味方のユニットと同じ場所で移動を終了することはできません。

遠距離攻撃：敵から離れたところから攻撃することができます。射程は自分がいる地形を含めないで3つ先までの敵です。ただし、間に障害物や味方のユニットがいる場合には攻撃できません。

透過攻撃：敵から離れたところから攻撃することができます。射程は自分がいる地形を含めないで3つ先までの敵です。間に何があろうとそれを透過して攻撃できます。

テレポート：主人公(《BEASTLORD(ビーストロード)》《きゅうびのきつね》《HQ》のみ)が経験ポイントを積むと、主人公を含む軍団がサイコロで6を出したときに敵がいる地形へ自由に移動できます。この移動は敵がいる地形にしかできませんので必ず戦闘になります。

攻撃能力アップ：《SORCERER》《うんがいきょう》《AH-64アパッチ》は隣接している味方のキャラクター1つを選択し、その攻撃力を上げること

ができます。

敏捷性アップ　：《ENCHANTER》《ふうじん》《Mi-28ハボック》は隣接している味方のキャラクター１つを選択し、その敏捷性を上げることができます。

体力回復　：《HEALER》《ふうじん》《ゼルダ》は隣接している味方のキャラクター１つを選択し、その体力を回復(修理)することができます。

第6章 軍団

キャラクターが２人以上集まって軍団を作ります。メインマップ上では軍団単位で移動します。

１つの軍団には最高９人(匹)まで入れます。各プレイヤーは12の軍団マーク(軍団を区別するための目印)を持っていますので、最高12軍団まで指揮できます。
軍団は分割することもできます。ただし、統合(２つの軍団を１つにまとめる)はできませんので、分割する際は十分考えて分割してください。

6.1 軍団の移動

自分の番が来たら、まずサイコロをクリックして移動数を決めます。
(サイコロを１度クリックすると回転し始め、もう一度クリックすると止まります)
移動数が決まったら自分の軍団を移動させます。メインマップ上の自分の軍団がいる地形をクリックすると地形ウインドウが開き、その中の軍団マークをクリックすると軍団ウインドウが開きます。その中の［ACTION(アクション)］をクリックするとその時に可能な行動(MOVE(移動)・DEVIDE(分割)・TELEPORT(テレポート))が表示されますので、［MOVE(移動)］を選択すると移動可能先の地形にマークが表示されます。

移動可能な地形１つを選択してクリックするとその地形の地形ウインドウが表示され、ここに移動するかどうかを聞いて来ます。そこに移動する場合は「YES」をクリック、キャンセルする場合は「NO」をクリックするか右クリックをしてください。その際、その地形に移動した場合に召喚できるキャラクターも参考として表示されます。

移動上のルール：
※移動はエリアに矢印で示された方向にしか移動できません。
※自分の軍団は移動途中に追い越すことも同じ場所で移動を終了することもできません。
※移動途中で敵軍団と同じ場所に入った場合はそこで移動を停止し、戦闘になりま

す。
※各軍団の移動数はサイコロで出た数と同じでなくてはなりません。
※メインマップ上のエリア１つ移動するために移動数１が必要です。
※すべての軍団を移動させる必要はありませんが、最低１つの軍団は移動しなければなりません。

移動方向の見方：

三角：頂点の方向に移動できます。

四角：そこから移動を開始する場合、その方向に移動しなければなりません。

丸：そこから移動を開始する場合、その方向に移動することができます。

移動させたい軍団をすべて移動し終わったらヘルプウインドウ内の移動終了を選択します。すると自動的に敵軍団と同じ場所にいる軍団は戦闘を行ない、その他の移動した軍団は召喚を行ないます。召喚は移動しないとできません。

6.2 特殊移動(TELEPORT)

上記の通常の移動のほかに特殊な移動ができる場合があります。

主人公テレポート

主人公が経験ポイントを積むとテレポートができるようになります。移動サイコロで６の目を出した時に主人公を含む軍団はメインマップの好きな敵のいるエリアに軍団ごとテレポートして戦闘を仕掛けられます。テレポートはテレポート先に敵軍団がいないとできません。もちろん、テレポートしなくてもかまいません(その場合は移動力６の通常移動になります。)
※主人公は自分の軍団全部を通じて、倒した敵軍団すべての分の経験ポイントが入ります。経験ポイントがたまると主人公の攻撃力が上がったり、主人公を含む軍団がテレポートできるようになります。現在の経験ポイント(得点)は順番マークをクリックすると表示されます。

塔(墓場、首都)テレポート

主人公がいる自分の軍団がTOWER(または墓場、首都)の地形にいるときに移動サイコロで６を出した場合、その軍団はほかのTOWER(または墓場、首都)に移動できます。また、通常移動をしてもかまいません。TOWER(墓場、首都)テレポートは敵軍団や味方軍団がいないTOWER(墓場、首都)にしか移動できません。

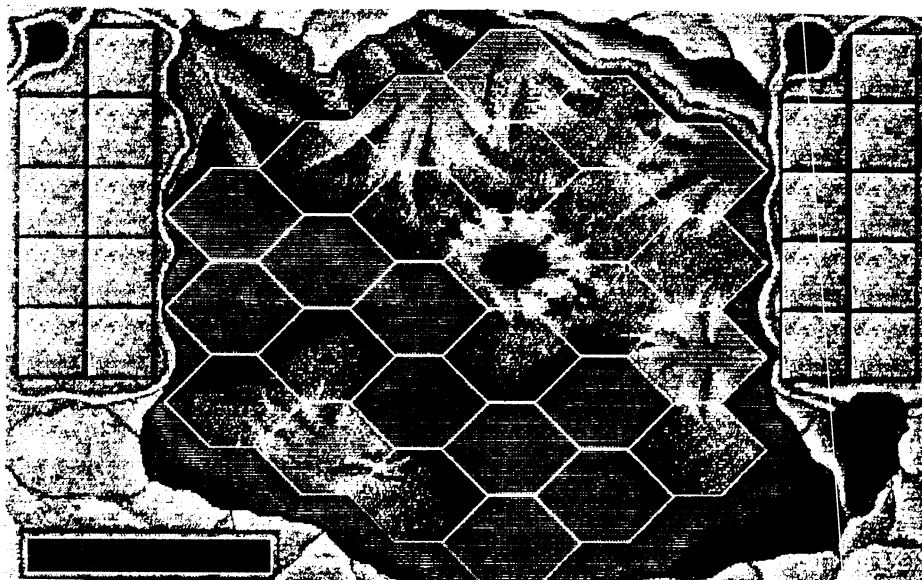
6.3 軍団の分割

１つの軍団には最高９人のキャラクターしか入れませんので、召喚をしていくうちに一杯になってしまいます。そのため、軍団は分割(１軍団内にいるキャラクターを２軍団に分ける)することができます。分割は移動のサイコロを振った後で、その

軍団が移動する前に行ないます。分割するための条件は、軍団内に最低４人以上のキャラクターがいること、今回の移動で複数エリアへいけること、この２つです。軍団ウインドウ内の[分割] (DIVIDE)をクリックすると２つの軍団ウインドウが開きますので、移動させたいキャラクターのユニットをクリックすれば一方の軍団から一方の軍団へ移動します。終了は右クリックを押して YES を選択してください。
なお、分割条件がそろっていない場合は分割は選択できません。

第7章 戦闘

敵軍団と自分の軍団が同じエリアで移動を終了した場合、そのエリアで両軍の戦闘が起こります。戦闘はそのエリアにいる両軍団のすべてのキャラクターが参加します。

戦闘になると画面はそのエリアを拡大したバトルマップに変わります。

7.1 戦闘の流れ

戦闘時はキャラクターが1匹ずつ移動し、戦闘します。まず、防御側(攻められた側)の軍団のキャラクターが右側に縦一列に表示されますのでバトルマップの右上の地形から中に侵入して防御体勢をとります。各キャラクターは移動力の数字だけ移動できます。バトルマップの外側に並んでいる各キャラクターをクリックすると侵入できる地形が表示されますのでその地形をクリックします。するとその地形に入り、移動力を消費します。まだ移動力が残っている場合は隣接する地形をクリックするとまたその地形に移動します。これを繰り返して移動力がなくなるまで、または途中で右クリックするまでそのキャラクターの移動が続けられます。防御側のキャラクター1人の移動が終わったら次に攻撃側(攻めた側)のキャラクターがバトルマップに侵入、移動をします。防御側、攻撃側のモンスターの移動戦闘が一順するごとにタイムがカウントされていきます。7カウントが過ぎると時間オーバーに

なり、その時点で自動的に防御側の勝利になります。カウントは左下に表示されている剣と斧で表され、1カウント終了するごとに剣と斧のマークが消されていき、全部消えると時間オーバーです。戦闘はどちらかの軍が全滅するか、7カウント終了した時点で終了します。

7.2 バトルマップでの移動方法

マップに侵入させたいキャラクターのユニットをクリックしてください。するとそのキャラクターの能力がウインドウに表示されます。そこでMOVE(移動)を選択すると侵入可能な場所が反転しますので、そのうちのどれかを侵入地点に指定してください(進入時も移動数と数えます)。侵入後も続けて現在いる場所の隣の移動可能な場所をクリックしてください。キャラクターはその場所に移動します。移動は1ヘクスずつ行ないます。移動数(そのキャラクターの移動力)をすべて使い切るか、右クリックした時点で移動が終了します。移動が終了したキャラクターの隣に敵キャラクターがいる場合は戦闘を行ないます(遠距離攻撃や透過攻撃ができるキャラクターは隣接していなくてもその射程内に敵がいれば攻撃できます)。そうしてキャラクターを1つずつ移動させていきます。

※通常、1つの地形に入るのに移動力を1使いますが、地形によっては、または移動するキャラクターの種類によっては移動力が2かかる地形や入れない地形があります(地形表参照)。
※1カウント目にバトルマップに入れなかったキャラクターは自動的に消滅してしまいます。

移動規則
※移動開始時に隣に敵キャラクターがいる場合は移動ができず、その場所で戦闘になります。
※移動開始時に敵キャラクターと接していなければ移動途中は敵キャラクターの隣のヘクスを通過してもかまいません。
※上記2つの理由により、一度敵キャラクターと隣り合ったキャラクターは、どちらかが消滅するまでどちらも移動できません。
※敵味方どちらのキャラクターでも、他のキャラクターのいるエリアには入れません(飛行の場合の通過を除く)

7.3 戦闘方法

戦闘は攻撃側と防御側が同時に攻撃します。それぞれ、攻撃力と敏捷性に応じた回数だけ攻撃し、敵から受けたダメージを体力から引きます。攻撃が1回当たると防御側のキャラクターの体力が1減ります。体力が0になるとそのキャラクターは

消滅します。
　ただし、この体力はどちらかの軍が勝利し、戦闘が終了した時点で、勝利した軍のキャラクターの体力はもとの値まで回復します(消滅したものは戻りません)。

攻撃判定の計算方法：
攻撃回数＝攻撃側の攻撃力数
攻撃１回ごとの命中率＝(３＋攻撃側の敏捷性－防御側の敏捷性)×16.6
ただし、カッコ内の数値は最低１、最大６

7.4 遠距離攻撃(RANGE)

　通常、戦闘は隣り合ったキャラクターどうしでしか起きませんが、キャラクターの中には遠距離(隣り合っていない)でも攻撃できるものがいます。その場合移動終了時に遠距離攻撃を仕掛けられる敵が反転しますので、する場合はその敵キャラクターをクリックしてください。したくない場合は右クリックをすれば次のキャラクターの移動になります。遠距離攻撃は自分のいるエリアを含めず３エリア先の敵まで届きます。ただし敵が隣にいる場合や、間に味方が入る場合、侵入不可地形がある場合などは遠距離攻撃できません。２エリア先までなら通常の攻撃の半分の攻撃力で攻撃できます。その際敵からの反撃はありません。３エリア先の敵を攻撃する場合は通常の攻撃力の半分で、さらに敏捷性が１下がります。

※敵と隣接しているキャラクターは遠距離攻撃できません。

7.5 透過攻撃

　透過攻撃は遠距離攻撃とほぼ同じですが、敵との間に味方のキャラクターや侵入不可地形があってもそれを透過して攻撃できます。透過攻撃の場合は攻撃力は落ちません。

7.6 戦闘のスコア(経験ポイント)

　戦闘で勝利を納めた(敵軍団を全滅させた)場合、得点(経験ポイント)が入ります。得点は、消滅させた敵キャラクターの体力×敏捷性合計したものです。この得点がたまると主人公の攻撃力が上昇します。

第8章 召喚

　今回移動した軍団、または移動して戦闘を仕掛けて勝った軍団は、一定の条件を満たせばその地形に生息するキャラクターを召喚(新たに軍団に加える)することが

できます。１つの軍団は１回に１つのキャラクターしか召喚できません。

※移動しなかった軍団は召喚できません。

8.1 召喚の条件

召喚するには以下の条件を満たさなければなりません。

- 今回移動(戦闘して生き残った軍団も含む)した軍団
- 軍団内のキャラクターが８人以内である(１つの軍団に入れる数が最高９であるため)。
- 現在いる場所の地形に生息しているキャラクターと同じ種類のキャラクターが軍団内にいる。

8.2 召喚方法

各軍団ごとに召喚ウインドウが開いて召喚可能なキャラクターが表示されます(反転しているものはその地形に生息していますが現在は召喚不可能なキャラクターです)。召喚する場合はそのうちのどれかをクリックしてください。したくない場合は右クリックすると次の軍団に移ります。

8.3 塔(墓場・首都)での召喚

TOWER(墓場・首都)は召喚において特殊な地形です。これらの地形にはシナリオごとに以下のキャラクターが召喚できます。

シナリオ１：モンスター編(TOWER)

CENTAUR ：無条件で召喚できます。
GARGOYLE：無条件で召喚できます。
OGRE ：無条件で召喚できます。
GUARDIAN：同じ種類のキャラクター３人、または《GUARDIAN》が召喚する軍団にいれば召喚できます。
WARLOCK ：《BEASTLORD》または《WARLOCK》が召喚する軍団にいれば召喚できます。
SORCERER ：《WARLOCK》が２人いれば召喚できます。

シナリオ２：妖怪編(墓場)

一つ目小僧 ：無条件で召喚できます。
からかさ ：無条件で召喚できます。
毛玉 ：無条件で召喚できます。
だいだらぼっち：同じ種類のキャラクター３人、または《だいだらぼっち》が召喚

する軍団にいれば召喚できます。
座敷わらし　　：《九尾の狐》または《座敷わらし》が召喚する軍団にいれば召喚できます。
うんがいきょう：《座敷わらし》が２人いれば召喚できます。

シナリオ３：現代兵器編(首都)
AMX-10P　　　：無条件で召喚できます。
Mi-24ハインド　：無条件で召喚できます。
MLRS　　　　　：無条件で召喚できます。
AH-1　　　　　：同じ種類のキャラクター３人、または《AH-1》が召喚する軍団にいれば召喚できます。
A-129マングスタ：《HQ》または《A-129マングスタ》が召喚する軍団にあれば召喚できます。
AH-64アパッチ　：《A-129マングスタ》が２台あれば召喚できます。

第9章 主人公

主人公はプレイヤー自身です。主人公が戦闘で消滅してしまうとそのプレイヤーはゲームから除外されてしまい、そのプレイヤーが持っていた軍団は全て消滅します。各プレイヤーの主人公は、戦闘によって得点した場合その得点がたまってくると攻撃力が上がって行きます。また、主人公テレポートができるようになります。
シナリオ１主人公：BEASTLORD(ビーストロード)
シナリオ２主人公：きゅうびのきつね
シナリオ３主人公：HQ

第10章 ゲームの終了

主人公が倒されるとそのプレイヤーは負けとなり、ゲームから外されます。人間が担当している主人公がいなくなるか、最後まで勝ち残った時点でゲームは終了し、最後に残ったプレイヤーが勝利者となります。

第11章 地形

11.1 メインマップ上の地形

メインマップ上には11種類の地形があり、それぞれ生息しているキャラクターが違います。

メインマップ地形

シナリオ１：

		生息キャラクター
塔	TOWER	ケンタウロス・ガーゴイル・オーガ・ガーディアン・ウォーロック・ソーサラー
藪(やぶ)	BRUSH	ガーゴイル・ゴブリン・コカトリス・サイクロプス・ゴーゴン
平地	PLAIN	ケンタウロス・フェアリー・ライオン・レンジャー・ゴーレム
湿地	MARSH	オーガ・トロール・スケルトン・グール・ゾンビ・キメラ
ジャングル	JUNGLE	ガーゴイル・ゴブリン・コカトリス・サイクロプス・ビヒモス・サーペント
森林	WOODS	ケンタウロス・フェアリー・ウォーベアー・ユニコーン・エルフ・エンチャンター
丘	HILLS	オーガ・ミノタウロス・ライカンスロープ・ペガサス・メデューサ・ヒーラー
砂地	DESERT	ライオン・グリフォン・ライカンスロープ・ハーピィ・マミー
沼地	SWAMP	トロール・ワイバーン・トレント・リザードマン・ヒドラ
山地	MOUNTAINS	ライオン・ミノタウロス・ドラゴン・コロッサス・アースエレメンタル・ファイヤーエレメンタル
ツンドラ	TUNDRA	トロール・ウォーベアー・ジャイアント・コロッサス・エアエレメンタル・ウォーターエレメンタル

シナリオ２：

		生息キャラクター
墓場	はかば	一つ目小僧・からかさ・毛玉・だいだらぼっち・座敷わらし・雲外鏡
井戸	いど	からかさ・死人つき・天邪鬼・のっぺらぼう・髪切り・油すまし
夜道	よみち	一つ目小僧・あずき洗い・一反木綿・こなきじじい・狸
日本屋敷	にほんやしき	毛玉・ろくろ首・ぬらりひょん・枕かえし・化け猫
竹藪	たけやぶ	からかさ・天邪鬼・牛鬼・蛇女・火炎車・おぼろ車
柳の下	やなぎのした	一つ目小僧・一反木綿・濡れ女・かまいたち・ぬりかべ・ぶるぶる
沼	ぬま	毛玉・ぬらりひょん・大蛙・かまいたち・河童・百目
海辺	うみべ	濡れ女・磯女・狐火・船幽霊・海坊主・天女
丘	おか	大蛙・一目連・一本だたら・きりん・大百足・木の葉天狗
山	やま	狐火・一つ目入道・鵺・風神・雷神
冬山	ふゆやま	一本だたら・雪女・鵺・氷魔・水神

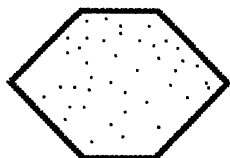
シナリオ３：

		生息キャラクター
首都	シュト	AMX-10P・MLRS・Mi-24ハインド・AH-1 ヒューイコブラ・A-129 マングスタ・ゼルダ
都市	トシ	Mi-24ハインド・Su-25 フロッグフット・ミラージュ 2000・Mig-23 フロッガー・クフィル・ヴィゲン
平地	ヘイチ	AMX-10P・BMP-２・ウォリアー・CV90・マルダー
荒れ地	アレチ	MLRS・20㎜ ジソウタイクウキカンホウ・35㎜ ジソウタイクウキカンホウ フクゴウジソウタイクウキカンホウ・チタイクウミサイル
工場	コウジョウ	ミラージュ 2000・グリペン・F-４ ファントムII・ラファール・MiG-29 フルクラム・Mig-31F ハウンド
林	ハヤシ	AMX-10P・BMP-２・M ２ ブラットレー・89 シキ IFV ソウコウセントウシャ・Strv 103

		チタイクウミサイル
丘	オカ	チタイクウミサイル・F-14 トムキャット・F-15 イーグル・AH-64 アパッチ・Mi-28 ハボック
砂地	スナチ	チタイクウミサイル・チャレンジャー・T-80・メルカバ Mk.III
くぼ地	クボチ	MLRS・105㎜ ジソウリュウダンホウ・155mm ジソウリュウダンホウ・203㎜ ジソウリュウダンホウ
陸軍基地	リクグンキチ	T-80・レオパルドII・Type 90・M1イブラムス・ルクレール
空軍基地	クウグンキチ	F-15 イーグル・F-16F ファルコン・FA-18 ホーネット・ハリアー・トーネード ADV・Su-27 フランカー

11.2 バトルマップ上の地形

バトルマップ内にはそれぞれ地形の異なったヘクス(地形)があります。ヘクスによっては進入できない、攻撃(遠距離攻撃)を妨害する、特定のキャラクターに有利などの特徴があります。

バトルマップ地形表(以下、ヘクス地形、図でも写真でも可ハイル)
シナリオ1：
・平地(PLAIN)

移動：敏捷性を1使う。
攻撃：影響なし。
遠距離攻撃：影響なし。

・木(TREE)

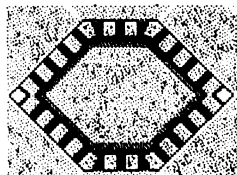
移動：飛行可能なキャラクター以外入れない。飛行可能なキャラクターもここで移動を終了(着地)できない。
攻撃：影響なし。
遠距離攻撃：間にこの地形が入ると攻撃できない。

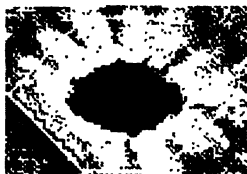
・茂み(BRAMBLE)

移動：茂みに生息するキャラクターは移動力1、その他のキャラクターで飛行できないキャラクターは移動するのに移動力が2かかる。
攻撃：上記キャラクターがこの地形で防御する時は敏捷性が1上がる。上記以外のキャラクターがこの地形にいる敵に攻撃する時は敏捷性が1減る。
遠距離攻撃：影響なし

・吹きだまり(DRIFT)

移動：ツンドラに生息するキャラクターは移動力１、それ以外のキャラクターで飛行できないキャラクターは移動力２かかる。
攻撃：上記以外のキャラクターがこの地形で防御する時は敏捷性が１下がる。上記以外のキャラクターがこの地形にいる敵に攻撃する場合は敏捷性が１下がる。上記キャラクターは攻撃、防御ともに影響なし。
遠距離攻撃：影響なし。

・塔(TOWER)

移動：飛行できるキャラクター以外は敏捷性が２かかる。
攻撃：この地形から攻撃する場合は敏捷性が１上がる。この地形で防御する場合は敏捷性が１上がる。
遠距離攻撃：影響なし

・火山(VOLCANO)

移動：DRAGON(ドラゴン)以外は入れない。
攻撃：DRAGON(ドラゴン)はここから攻撃する時には攻撃力が２上がる。DRAGON がここで防御する時には敏捷性が１上がる。
遠距離攻撃：DRAGON がここから攻撃する時には攻撃力が２上がる。

・沼地(BOG)

移動：沼地に生息するキャラクターは移動力１、その他の飛行できないキャラクターは入れない。飛行可能なキャラクターは通過できるがここで移動を終えることはできない。
攻撃：影響なし。
遠距離攻撃：影響なし。

・砂地(SAND)

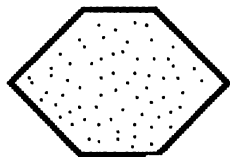
移動：砂漠に生息するキャラクターは移動力1、それ以外の飛行できないキャラクターは移動力が2かかる。
攻撃：影響なし。
遠距離攻撃：影響なし。

※その他の地形
・砂丘(DUNE)

移動：影響なし。
攻撃：砂漠に生息するキャラクターがここから攻撃する場合、攻撃力が1上がる。
遠距離攻撃：影響なし。

・丘(SLOPE)

移動：丘に生息するキャラクターは敏捷性1、それ以外の飛行できないキャラクターは敏捷性が2かかる。
攻撃：上記のキャラクターがここから攻撃する場合、攻撃力が1上がる。上記のキャラクターがここで防御する場合、敏捷性が1上がる。

シナリオ2：
・夜道

移動：敏捷性を1使う。
攻撃：影響なし。
遠距離攻撃：影響なし。

・木

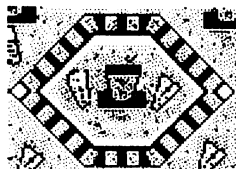
移動：飛行可能なキャラクター以外入れない。飛行可能なキャラクターもここで移動を終了(着地)できない。
攻撃：影響なし。
遠距離攻撃：間にこの地形が入ると攻撃できない。

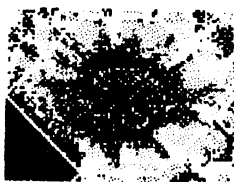
・茂み

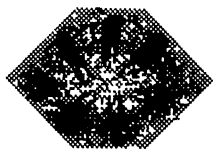
移動：茂みに生息するキャラクターは敏捷性１、その他のキャラクターで飛行できないキャラクターは移動するのに敏捷性が２かかる。
攻撃：上記キャラクターがこの地形で防御する時は敏捷性が１上がる。上記以外のキャラクターがこの地形にいる敵に攻撃する時は敏捷性が１減る。
遠距離攻撃：影響なし

・吹きだまり

移動：冬山に生息するキャラクターは敏捷性１、それ以外のキャラクターで飛行できないキャラクターは敏捷性が２かかる。
攻撃：上記以外のキャラクターがこの地形で防御する時は敏捷性が１下がる。上記以外のキャラクターがこの地形にいる敵に攻撃する場合は敏捷性が１下がる。上記キャラクターは攻撃、防御ともに影響なし。
遠距離攻撃：影響なし。

・墓場

移動：飛行できるキャラクター以外は敏捷性が２かかる。
攻撃：この地形から攻撃する場合は敏捷性が１上がる。
この地形で防御する場合は敏捷性が１上がる。
遠距離攻撃：影響なし。

・火山

移動：侵入不可。
攻撃：影響なし。
遠距離攻撃：影響なし。

・沼

移動：沼地に生息するキャラクターは敏捷性１、そのほかの飛行できないキャラクターは入れない。飛行可能なキャラクターは通過できるがここで移動を終わることはできない。
攻撃：影響なし。
遠距離攻撃：影響なし。

・海

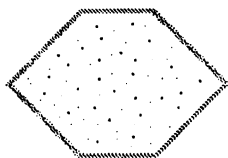
移動：海に生息するキャラクターは敏捷性１、それ以外の飛行できないキャラクターは敏捷性が２かかる。
攻撃：影響なし。
遠距離攻撃：影響なし。

＊その他の地形
・砂丘

移動：影響なし。
攻撃：海辺に生息するキャラクターがここから攻撃する場合、攻撃力が１上がる。
遠距離攻撃：影響なし。

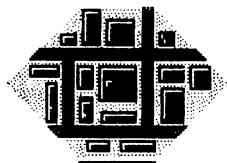
・丘

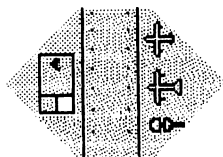
移動：丘に生息するキャラクターは敏捷性１、それ以外の飛行できないキャラクターは敏捷性が２かかる。
攻撃：上記のキャラクターがここから攻撃する場合、攻撃力が１上がる。上記のキャラクターがここで防御する場合、敏捷性が１上がる。

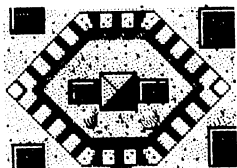
シナリオ３：
・平地

移動：敏捷性を１使う。
攻撃：影響なし。
遠距離攻撃：影響なし。

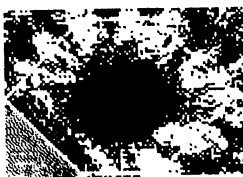
・木

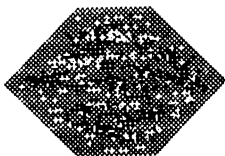
移動：飛行可能なキャラクター以外入れない。飛行可能なキャラクターもここで移動を終了（着地）できない。
攻撃：影響なし。
遠距離攻撃：間にこの地形が入ると攻撃できない。

・市街地

移動：市街地に生息するキャラクターは敏捷性１、そのほかのキャラクターで飛行できないキャラクターは移動するのに敏捷性が２かかる。
攻撃：上記キャラクターがこの地形で防御する時は敏捷性が１上がる。上記以外のキャラクターがこの地形にいる敵に攻撃する時は敏捷性が１減る。
遠距離攻撃：影響なし。

・空港

移動：飛行できるキャラクター以外は移動力が２かかる。
攻撃：この地形から攻撃する場合は敏捷性が１上がる。
この地形にいる敵に攻撃する場合は敏捷性が１下がる。
遠距離攻撃：影響なし。

・首都

移動：飛行できるキャラクター以外は敏捷性が２かかる。
攻撃：この地形から攻撃する場合は敏捷性が１上がる。
この地形で防御する場合は敏捷性が１上がる。
遠距離攻撃：この地形が１つはさまるたびに敏捷性が１減る。

・火山

移動：侵入不可。
攻撃：影響なし。
遠距離攻撃：影響なし。

・くぼ地

移動：くぼ地に生息するキャラクターは敏捷性１、そのほかの飛行できないキャラクターは入れない。飛行可能なキャラクターは通過できるがここで移動を終わることはできない。
攻撃：上記以外のキャラクターがこの地形で防御する時は敏捷性が１下がる。上記以外のキャラクターがこの地形にいる敵に攻撃する場合は敏捷性が１下がる。上記キャラクターは攻撃、防御ともに影響なし。
遠距離攻撃：影響なし。

・砂地

移動：砂漠に生息するキャラクターは敏捷性１、それ以外の飛行できないキャラクターは敏捷性が２かかる。
攻撃：影響なし。
遠距離攻撃：影響なし。

※その他の地形
・砂丘

移動：影響なし。
攻撃：砂漠に生息するキャラクターがここから攻撃する場合、攻撃力が１上がる。
遠距離攻撃：影響なし。

・丘

移動：丘に生息するキャラクターは敏捷性１、それ以外の飛行できないキャラクターは敏捷性が２かかる。
攻撃：上記のキャラクターがここから攻撃する場合、攻撃力が１上がる。上記のキャラクターがここで防御する場合、敏捷性が１上がる。

第12章 召喚表

モンスター編召喚樹

妖怪編召喚樹

ひとつめこぞう
あずきあらい
いったんもめん
こなきじじい
ぬれおんな
はっぴゃくやたぬき
いそおんな
きつねび
ふなゆうれい
ひとつめにゅうどう
うみぼうず
てんにょ
けだま
ろくろくび
ぬらりひょん
おおがま
まくらかえし
かまいたち
いちもくれん
ばけねこ
ぬりかべ
かっぱ
いっぽんだたら
ぷるぷる
ひゃくめ
ゆきおんな
きりん
ぬえ
おおむかで
ふうじん
ひょうま
このはてんぐ
らいじん
すいじん

からかさ
しびとつき
あまのじゃく
うしおに
のっぺらぼう
へびおんな
かみきり
かえんぐるま
あぶらすまし
おぼろぐるま

現代兵器編召喚樹

AMX-10
BMP-2
ウォリアー
CV90
マルダー
M2ブラットレー
89シキIFVソウコウセントウシャ
Strv103
MLRS
200mmジソウタイクウキカンホウ
35mmジソウタイクウキカンホウ
35mmジソウタイクウキカンホウ
105mmジソウリュウダンホウ
155mmジソウリュウダンホウ
203mmジソウリュウダンホウ
チタイクウミサイル
チャレンジャー
T-80
メルカバMkIII
レオパルドII
Type90
M1イブラムス
ルクレール
F-14トムキャット
F-15イーグル
F-16Fファルコン
FA-18ホーネット
ハリアー
トーネードADV
Su-27フランカー
AH-64アパッチ
Mi-28ハボック
Mi-24ハインド
Su-25フロッグフット
ミラージュ2000
グルペン
F4ファントムII
ラファール
Mig-29フルクラム
Mig-31Fハウンド
Mig-23フロッガー
クフィル
ヴィゲン

“ビーストロードII” Credits：

Cover Art : KOUJI KOJIMA
Music : NOBUSUKE
Package Layout : NAKAHARA DESIGN
Photo : STUDIO R
Produce : Hobby Japan
Program : WEDNESDAY - Main Program : NAOKI OHARA
Graphic : MAKIKO YAMAMOTO

発売元　株式会社ホビージャパン
〒151　東京都渋谷区千駄ケ谷5-26-5
TEL03-3354-9341(代)

“ビーストロードII” はアバロンヒル社のボードゲーム “タイタン” をコンピュータゲーム化したものです。

ビーストロードII

サポートシート

氏名 ____________________
住所 ____________________
電話番号 ____________________

お使いの機種 ____________________
メモリ容量 ____________________
FM 音源ボード ____________________
他の拡張ボード ____________________
ハードディスク ____________________
外装ディスク ____________________
マウス ____________________
MS−DOS ____________________

問題点